



## Special Notes

On all eight bit formats, the 'Spinning dice' has been replaced by a spinning number to be found in the top left hand corner at the start of any turn. In order to fix the number, hit 'fire' on either the joystick or keyboard. As well as deciding how many moves you are able to take, it will also decide which method of control, either keyboard or joystick, is used for that turn.

Here are some helpful hints which will eliminate some of the problems normally associated with cassette games. They are as follows:

The quests are stored on the cassette in the order in which they appear on the game menu, and we would recommend that they are played in this order. If this advice is followed, then there will be no need to rewind the cassette at any point during gameplay, even though this will be advised on screen. This makes playing the game very straightforward.

The only time that you will need to rewind to zero on your tape counter is if you die, and you want to restart at an earlier quest. One useful tip would be to make a note of the tape counter number for the start of each quest, allowing you to access any particular quest when you wish.

Finally, although two characters may occupy the same square, neither character may attack an enemy from the square.



## NOTES PARTICULIERES

Sur tous les formats à huit bits, le "dé qui tourne" a été remplacé par un "chiffre qui tourne" au début de chaque tour, situé au coin supérieur gauche. Pour fixer le nombre de déplacements, appuyez sur "Feu" sur le joystick ou sur le clavier, ce qui établira également la méthode de contrôle pour ce tour (joystick ou clavier).

Voici quelques conseils qui vous aideront à résoudre certains problèmes qui sont normalement associés aux jeux à cassettes:

Les quêtes sont enregistrées dans la cassette dans l'ordre dans lequel elles apparaissent sur le menu du jeu. Nous vous recommandons de les jouer dans cet ordre. Ainsi, vous n'aurez pas du tout à rembobiner la cassette durant le jeu, même quand l'écran vous demande de le faire, et le jeu se déroulera donc sans interruption.

Cependant, si vous mourez et que vous voulez reprendre le jeu à une quête précédente, vous devrez alors rembobiner la cassette jusqu'au début. Un bon conseil serait de noter le numéro de démarrage de chaque quête sur le compteur afin de retrouver rapidement celle que vous voulez.

Enfin, bien que deux personnages puissent occuper la même case, ils ne peuvent pas attaquer un ennemi à partir de cette case.



## Sonderhinweise

Der "Drehende Würfel" wurde auf allen 8-Bit-Formaten durch eine sich drehende Nummer in der oberen linken Ecke am Beginn jedes Zuges ersetzt. Um diese Nummer festzusetzen, drücke "Feuer" auf dem Joystick oder der Tastatur. Abgesehen davon, daß dies die Anzahl der Felder entscheidet, die Du weitergehen darfst, setzt es ebenfalls fest, welche Steuermethode (Joystick oder Tastatur) für diesen Zug benutzt wird.

Hier sind ein paar hilfreiche Hinweise, die einige der Probleme, die bei Kassettenspielen auftauchen könnten, eliminiert. Diese sind wie folgt:

Die Schatzsuchen sind in der Reihenfolge ihres Erscheinens auf dem Spiel-Menü auf Kassette gespeichert, und wir empfehlen, daß sie in dieser Reihenfolge gespielt werden. Wird dieser Ratschlag befolgt, ist es nicht nötig, die Kassette während des Spielablaufs zurückzuspielen, obwohl Dir auf dem Bildschirm dazu geraten wird. Somit wird das Spiel sehr vereinfacht.

Du mußt nur Deine Kassette auf Null zurückspulen, wenn Du stirbst und Du an einer früheren Schatzsuche neu beginnen möchtest. Weiterhin wäre es sehr nützlich, wenn Du Dir die Nummer auf dem Kassettenzähler am Anfang jeder Schatzsuche notierst. Dies ermöglicht es Dir, in jede gewünschte Schatzsuche an beliebiger Stelle einzugehen.

Als letzter Hinweis ist zu beachten, daß zwei Figuren sich zwar auf demselben Feld befinden dürfen, aber keine dieser aus dieser Position einen Gegner angreifen kann.



## Note Particolari

Su tutti i formati a otto bit, il "Dado girevole" è stato sostituito da un numero girevole situato nell'angolo alto a sinistra all'inizio di ogni turno. Per poter fissare il numero, premi "fuoco" sia sul joystick o sulla tastiera. Oltre a decidere quante mosse puoi fare, questo decide anche il metodo di controllo, o con la tastiera o con il joystick, che verrà usato in quel turno.

Qui ci sono alcuni suggerimenti utili per eliminare alcuni dei problemi normalmente associati con i giochi con cassetta. Essi sono i seguenti:

Le ricerche sono memorizzate sulla cassetta nell'ordine in cui appaiono sul menu di gioco, e si consiglia di eseguirle in questo ordine. Se si segue questo consiglio, non ci sarà bisogno di riavvolgere la cassetta in nessun punto del gioco, anche se viene detto di farlo sullo schermo. In questo modo il gioco diventa del tutto diretto.

L'unica volta che occorre riavvolgere fino ad azzerare il contatore è se muori o vuoi riavviare da una ricerca precedente. Un consiglio utile è di annotare il numero di inizio di ciascuna ricerca sul contagiri, consentendoti così di accedere a qualunque ricerca particolare quando desiderato.

Infine, anche se due personaggi occupano la stessa casella, nessuno dei due può attaccare un nemico dalla casella.